namcot

三国志

中原の覇者（ちゅうげんのはしゃ）

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

© 1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

三国志

1 ゲームのはじめ方	キミの頭をフルに生かし、中国全土を統一しよう	2
2 ゲームのすすめ方	太守の命令／命令書／城と武将／ゲームクリア／基本操作 国のデータ表示（金・土地・産業・人口・武将・統治度）／ 武将のデータ表示（能力・軍の属性・兵数）	4～9
3 太守の政策	コマンドの意味／城 城の様子・武将の移動・情報集め・国造り・道を見る・記録する／倉 運ぶ・与える・贈り物をする／軍隊 出陣・徴兵・偵察／街 武器屋・学問所・病院・質屋	10～20

このたびは、ナムコット・ゲームカセット「三国志 中原の覇者」をお求め頂きまして、まことにありがとうございました。

4 戦争のやり方	すすめ方とルール／戦争モード（武将の配置・機動力・地形と軍の属性／ユニツトの操作（移動・攻撃・計略・偵察・データを見る・退却）／戦闘画面（ルール・兵の操作・兵の種類・地形と軍の属性・一騎打ち／戦争の結果／捕虜にする話	21〜35
5 エンディング	キミは中国全土を完全に掌握できるだろうか!?	36
6 使用上の注意	カセットは精密機器、やさしくあつかってあげようね	37

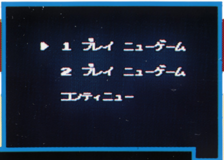
1 ゲームのはじめ方

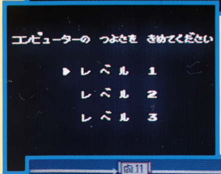
■群雄割拠する中国を統一せよ！

「三国志」は後漢の末期から、魏・蜀・呉の三国分立の時代に至る戦乱の中国を、当時の英雄たちにかわって統一する本格シミュレーションゲームです。あと一息というところまで行きながら、遂に達成し得なかった群雄たちの夢、それを彼らに成り代わり、実現して下さい！

■優れた武将をそろえた者が、真の英雄となるのだ！

三国志は史実であると同時に、英雄たちのドラマでもあります。キミは在野に埋もれた優れた武将たち、あるいは敵にしておくには惜しい武将たちを配下に入れ、さらに育成しなくてはなりません。頭の良い智将タイプ、肉弾戦で一歩も引かない猛将タイプと能力もさまざまで、その数なんと200人以上！　彼らをいったい何人まで味方にできるか？　それが最大の楽しみでもあるのです。





■まず ゲーム内容の設定を決めておこう！

1 プレイヤーの数を決める／コンティニュー

1プレイ（1人用）、2プレイ（2人用）、コンティニュー（15ページの「記録する」を参照）を、セレクトボタンで選び、スタートボタンで決定します。

2 レベルを決める 1～3まであり、数の大きい方が難しくなっています。セレクトボタンで選び、スタートボタンで決定して下さい。

3 太守を決める 性格診断を行って、キミと似た性格の武将を選び、その武将でプレイすることになります。質問されたら答えを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。ここで選ばれた国を治める武将は、他の武将と区別するため、以下「太守」と呼びます。

2 ゲームのすすめ方

1 太守の命令　6人の太守は袁紹（青）→馬騰（オレンジ）→曹操（赤）→孫権（黒）→劉備（白）→劉璋（ピンク）の順で命令を出し、戦略を進めて行きます。各太守の命令が1巡すると、1ヵ月が経過します。

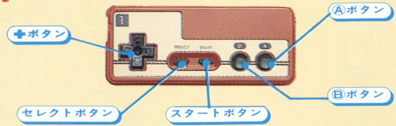
2 命令書　自分の太守の番になると、命令書の数だけコマンドを使い、命令することができます。1つの城につき1回というわけではなく、同じ城に複数の命令を出してもかまいません。キミのたてた戦略にあわせて使って下さい。命令書は敵国に戦争をしかけ、城を勝ちとることで増やしてゆくことができます（必ず増えるとは限りません）。

3 城と武将　ゲームスタート直後は、各城に2名ずつの武将（太守も含めて）がいます。武将は在野から探してきたり、敵の武将を味方にひきいれたりして増やして行かないといけません。優秀な武将をたくさん集めることが、中国統一の1番の近道なのです。

4 ゲームクリア　他の太守を倒すと、その太守の領地すべてを自分の国にでき、全30国を手に入れれば、みごとゲームクリアとなります。キミの太守が戦争で倒されるとゲームオーバーです。

■画面表示とコントローラーの使い方

▼カーソルが出たときはⒶボタンで送って下さい。



Ⓐボタン　コマンド等の決定、メッセージの続きを出す。

Ⓑボタン　コマンド等の解除、武将データの表示。

✚ボタン　コマンド等の選択、カーソルの移動、数字の入力。

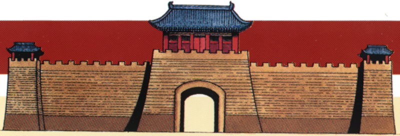
■国のデータ表示

●自分の太守の番になると、マップ上に⇧カーソルが出ます。これを✚ボタンで動かし、命令を与える城を選んで、Ⓐボタンで決定して下さい。決定するとその国のデータ、コマンドが表示されます。国データでは太守の名前、地名、そして国力の状態を表す各要素を見ることができます。

■各データの意味

❶キン【金】　現在持っているお金の量です。毎年４月には税金、10月には農地からの収入で金が増えますが、命令を出すことによってさまざまな出費があります。

❷トチ【土地】　農地の開発度を表し、国造りの〝トチのカチをあげる〟コマンドでアップします。数字が大きいほど、10月の収入も大きくなります。



③サンギョウ【産業】

産業の発達度を表し、国造りの〝サンギョウのハッテン〟コマンドでアップできます。数字が大きいと4月の税金が多く手に入ります。

④ジンコウ【人口】　その国の人口を示し、国造りの〝マチのカイハツ〟コマンドで増やせます。4月と10月、両方の収入を上げることができます。

⑤ブショウ【武将】　その国にいる武将の数で、最低でも1名はいないといけません。最高は12名までです。

⑥トウチド【統治度】　民衆の統治度を表したもので、年月の経過で自然に下がってゆき、倉（民衆に金を与える）や国造りのコマンドでアップします。数字が小さくなると反乱が起きやすくなり、反乱が起こると、金・土地・産業・人口・統治度が大幅にダウンしてしまいます。

■武将のデータ表示

●国を選ぶとき⇧カーソルを動かしますが、このときⒷボタンを押すと、その国にいる武将のデータを見ることができます。２人以上いるときは✚ボタンを上下に押すと、他の武将のデータに切り換わります。武将データでは、武将の能力、率いている軍の属性、および兵数を知ることができます。

■武将の能力■

❶［体］戦争のときの体力を表すもので、０になると倒れてしまいます。武将の体力はそのまま指揮下の兵の体力となりますから、体力の差は戦争を大きく左右することでしょう。病院へ行くと回復できます。

❷［知］知力を表し、数字が大きいと国造り、情報集め、戦争の計略などのコマンドを使うときに効果を発揮します。学問所でアップできます。

❸［武］戦争で戦うときの武力（攻撃力・防御力）を意味し、体力同様、そ

武将の能力をしっかりつかみ、100%使いこなそう！

のまま兵の武力にもなります。武将に武器を与えてアップさせます。

④［徳］ 武将の人徳を意味し、数字が大きいほど情報集めなど、いろいろな面で有利です。また、戦闘時に兵の脱走を起こりにくくするのにも、この徳が影響します。この数値だけは変えることができません。

⑤［忠］ 太守に対する武将の忠誠度で、数字が小さいと戦争の際に武将が裏切りやすくなります。金を与えると上げることができます。

■軍の属性■ その武将の率いる軍の種類で、平軍・山軍（山地の戦いが得意）・水軍（河川での戦いが得意）の3種があります。詳しくは戦争のページで説明します。

■兵数■ 兵には弓隊、騎馬隊、歩兵の3種類があり、徴兵で1,000人まで雇えます。各隊に振り分けられる割合は、その武将によって異なっており、1,000人に満たないときは歩兵→騎馬隊→弓隊の順で補充されます。

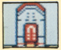
③太守の政策

●太守（もちろんキミのことです）は中国統一という大偉業を成し遂げるため、さまざまな事柄に気を配らねばなりません。当然、戦争に勝つための兵力のことや、それを率いる各武将たちの育成があり、そのための軍資金も必要です。また、軍資金を生みだすためには、国を豊かにすることも必要ですし、他国の動向も気になることでしょう。太守はそんな政策を実行するために、必要と思われるコマンドを選び、命令を出してゆくのです。まずはコマンドの内容を理解し、的確な命令が出せるようにしておきましょう。

■コマンド　コマンドはその内容によって４つの場所に分けられています。まず場所を選び、さらに細かく命令を選んでいって下さい。

コマンドは、✚で選択→Ⓐで決定。Ⓑはキャンセルだ

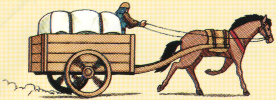
■ 城 ■　主に内政に関わる、国を豊かにすることを目的とした命令が中心のコマンドです。

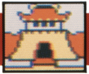


■ 倉 ■　倉は国の大切な資源、つまり財宝や武器などを保管するところで、それらの輸送や出し入れの命令を行えます。

■軍隊■　軍事に関する命令が中心です。兵隊を集めたり、戦争の決定などは、ここで行います。

■ 街 ■　街には武器屋・学問所・病院・質屋と、４種類の施設がおかれています。といっても必ず全部がそろっているわけではありません。国によっては武器屋がなかったり、学問所がなかったりという具合で、すべての施設がそろった国はごく一部しかないのです。そのような国は戦略上、重要な拠点となることでしょう。





城のコマンド①

●城では、内政に関わるものを中心に、6種類の命令を出すことができます。このとき画面上には、命令を出した国の国データが表示されます。

シロのようす　城の様子

他国の国データと武将データを見ることができます。命令する国を選ぶときのように、✚ボタンとⒶボタンで選択、決定して下さい。武将が2人以上いるときも同様で、✚ボタンの上下で他の武将に切り換えて下さい。自分の領地の国を見る場合は、命令書を消費しません。

ブショウのイドウ　武将の移動

命令を与えた国の武将を、他の自分の領地の国へ移動させます。ただし道でつながっている国（14、15ページの〝ミチをみる〟を参照）に限られます。一度に何人でもかまいませんが、最低1人は残しておかないといけません。また、移動先の武将が12人を越えるような場合も許されません。

ジョウホウあつめ　情報集め

武将を城下へ情報集めに行かせます。その武将は１ヵ月間、完全に留守にするため、２人以上の武将がいないと行えませんし、その月には他の命令を出すこともできません。情報集めを行った翌月には、必ずその城を選び、Ⓐボタンで結果を聞いて下さい。お金や宝物を手に入れたり、在野の武将を探し出してきたりします。知力の高い武将ほど良い結果を期待できるでしょう。なお、太守だけは情報集めができません。

城のコマンド②

クニづくり　国造り

国土を開発し、より多くの収入がのぞめるようにする命令で、さらに3つのコマンドに分かれます。知力の高い武将ほど、効率の良い国造りができるでしょう。同時に統治度もアップさせることができます。

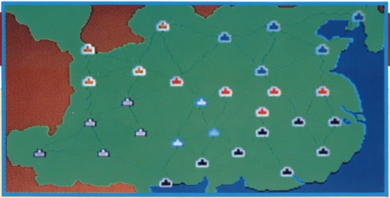
❶トチのカチをあげる【土地の価値を上げる】　国データの土地の数字を上げ、10月の農地からの収入を増やします。

❷サンギョウのハッテン【産業の発展】　国データの産業の数字を上げて、4月に入る税金を多くします。

❸マチのカイハツ【街の開発】　国データの人口を増やし、4月と10月、両方の収入をアップさせます。

ミチをみる　道を見る

国と国をつないでいる道の様子を見ることができます。道でつながっていない国へは、移動や輸送、出陣などの命令が出せませんので、このコマンドを使

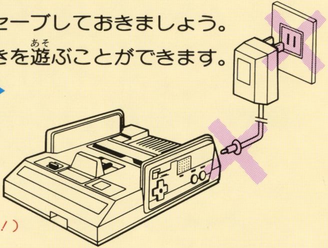


い、あらかじめ確認しておくことが大切でしょう。なお、道でつながっている隣合っている国をこれからは「隣接国」と呼んでいきますから、注意して下さい。このコマンドは、命令書を消費しません。

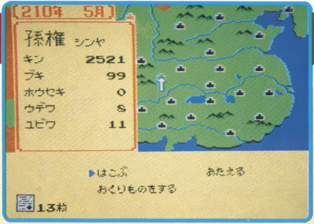
キロクする　**記録する**

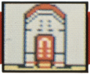
ゲームを中止するときは、このコマンドでセーブしておきましょう。次回のプレイでコンティニューを選ぶと、続きを遊ぶことができます。

◀バッテリーバックアップについての注意！▶



電源を切るときは、必ず本体のスイッチを使いましょう。アダプターを直接抜いて切ると、セーブ内容が消えてしまうことがあります。（リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい！）





倉のコマンド

●倉では物資の輸送、出し入れの命令を行い、倉のデータが画面に表示されます。データの意味は以下のとおりです。

❶キン【金】　現在のお金の量。

❷ブキ【武器】　街（20ページ参照）で買った武器を、ここで保管します。

❸ホウセキ・ウデワ・ユビワ【宝石・腕輪・指輪】　情報集めで手に入る宝で、これらも倉に保管されます。売ってお金に替えたり、敵に贈って休戦の協定を結んだりします。

■コマンドの使い方

はこぶ　運ぶ　隣接国へ物を輸送するコマンドです。倉にある物なら、何でも一度に好きなだけ運べ、財政に苦しむ国へ金を送ったり、武器屋のない国へ武器を送る、といった具合に使って下さい。

送る量は✚ボタンで決めます。ケタの移動には左右を入れ、数字の選択には

民や武将の忠誠度を上げるときに、よく使う所だよ！

上下を入れて下さい。決定はⒶボタン、間違えたときはⒷボタンを押すと解除されます。運ぶつもりがない物なら、数を0のままにしてⒶボタンを押します。

あたえる　与える　武将や民衆に施しをします。1回につき99まで行えます。

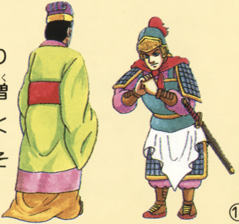
❶武将に金を与える　忠誠度を上げるもので、太守の人徳や与える金の量が多いほど、効果は上がります。

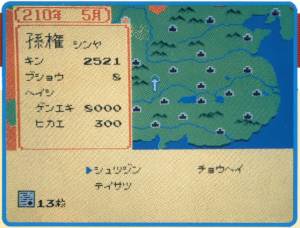
❷武将に武器を与える　武将の武力を上げます。

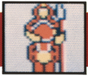
❸民衆に金を与える　国データの統治度を上げ、反乱を防ぎます。

❹民衆に武器を与える　反乱防止のため実行できません。

おくりものをする　贈り物をする　隣接した敵国へ贈り物をして、休戦の協定を結びます。宝石・腕輪・指輪を贈ることができ、成功すれば一定の間だけ敵は攻めてこなくなります。必ず成功するわけではなく、贈り物の数で、その成功率が変わります。







軍隊のコマンド

●軍事関係のコマンドでは、画面に軍隊のデータが表示されます。データの意味は次のとおりです。

❶キン【金】　現在のお金の量。

❷ブショウ【武将】　城にいる武将の人数を示しています。

❸ヘイシ【兵士】　兵士は徴兵のコマンドで雇います。武将に配属され、戦争に参加できる兵士を現役、配属されていないため戦争に参加できない兵士を控えとして区別します。武将１人につき1,000人までが現役として配属できます。

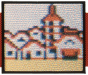
■コマンドの使い方

シュツジン　**出陣**　隣接した敵国へ戦争をしかけます。出陣先、参加する武将、総大将を決定すると出陣となり、連れてゆく兵100人につき、金20が必要です。もちろん城には最低１人の武将は残さないといけません。戦争時の操作など具体的な話は、21ページ以降を読んで下さい。

いざ戦争というときに、ここで万全の部隊編成をする

チョウヘイ　徴兵　兵士を雇う命令で、兵100人につき、金20が必要です。雇ったその場で、配属先の武将とその人数を決定しますが、武将１人につき、1,000人までしか配属できません。配属されなかった兵士は、控えにまわされます。兵を雇うつもりはないが、配属変えだけはしたいという場合なら、０人の兵士を雇うというやり方をして下さい。

テイサツ　偵察　城下の地形（戦争モードの画面）を見るときに使います。地形と軍の属性の関係で、戦争の有利不利がかなり違ってきますから、このコマンドで前もって調べておくとよいでしょう。なお、地形と軍の属性については、戦争のページで述べますので、そちらを参考にして下さい。



街のコマンド

●街には４種類の施設があり、主に武将の育成に関係したものが中心です。国によって施設の備わり方にも差があり、充実した国は戦略の上でも重要になってくるでしょう。

❶武器屋　武器を売っている店で、１個につき金５が必要です。一度に99個まで買え、買った分はいったん倉へ保管されます。武将に与えて、武力を高めていって下さい。

❷学問所　武将に勉強をさせて、知力をアップさせるところです。知力の低い武将だと、上がり方が遅く、お金もかかります。

❸病院　戦争によって傷つき、体力の減ってしまった武将を回復させるのが病院です。１回につき金50が必要です。

❹質屋　情報集めで見つけてきた宝石・腕輪・指輪を売って、金に替えることができます。それぞれ１個、90・60・30で買い取ってくれます。

中原の覇者をめざして

無名の武将が一夜にして名を馳せる最も手っとり早い方法、それが戦争だ。戦術にたける軍師、勇猛な闘将たちを率いて、キミはいま中原の覇者となる！

4 戦争のやり方

●戦略中、敵国に攻められたり、こちらが軍隊コマンドで出陣の命令を下すと、戦争が始まります。攻めた側の国が勝つと、その城を領地にし、自国の1つとして命令できるようになります。

　こうして各太守は、激しい領土の争奪戦をくりかえしながら、一歩一歩中国統一に近づいてゆくのです。

■戦争のすすめ方

❶戦争は「戦争モード」を使って行い、画面には城下の地形が表されます。プレイヤーはその地形上に、ユニット（武将とその部隊を1つにまとめた駒）を配置させ、コマンドで移動や攻撃、計略などの命令を出して戦争を進めてゆくわけです。

❷敵と味方のユニットが接したとき、攻撃命令を下すと「戦闘画面」となりま

10日間に、敵を全滅させたり、守りきったら勝ちだ！

す。ユニットの兵は100人ずつの駒に分かれ、部隊別に命令を出して肉弾戦をくり広げます。

❸ユニット同士による戦闘がすむと、画面は再び「戦争モード」へ。次に述べるルールにしたがって結着がつくまで、戦争を続けてゆきます。

■ルール／勝敗のつけ方

❶敵国に攻めこんだ場合　キミが敵の国へ攻めこんだときは、その国にいるすべての武将を討ちとるか、捕虜にするか、または退却させると勝ちで、敵国を自分の領地にすることができます。また、敵の太守を討ちとった場合は、その太守のもつすべての領地と武将を、一挙に手に入れることができます。

❷敵に攻めこまれた場合　この場合は敵の総大将を討ちとるか、捕虜にするか、または退却させると勝ち。残った敵の武将は、自分の国へ逃げ帰ります。

❸戦争の期間　戦争期間は10日間で、10日を過ぎても決着がつかないときは、攻めた側が出陣した自分たちの国へ戻らなければなりません。

□戦争モード

■武将の配置

戦争モードはユニット（武将と部隊をまとめたもの）の配置から始めます。配置できる場所は国によっていろいろな制限を受け、好きな所に置けるわけではありません。✚ボタンでユニットを動かし、Ⓐボタンで決定して下さい。

■キドウリョク【機動力】

配置がすむと、攻めた側からコマンドで命令を出してゆきます。そのときコマンドの種類によって一定量の「機動力」というものを消費します。戦争に参加した武将の数で、1日分の機動力が決定され、プレイヤーはその範囲内なら続けて何度でも命令を下せるのです。機動力が0になると相手側と交替。相手側も終了すると1日が経過し、これを決着がつくまで10日間繰り返します。

機動力の数は、連れていく武将の数によって決まるよ

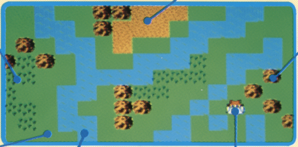
■地形と軍の属性　地形によって武将たちの移動、攻撃、計略などは大きく不利になることがあります。しかし軍の属性によっては、逆に地形を有利に使えるものもあります。

砂地

移動には不便ですが、計略にさらされる危険は小さい地形です。

森

山軍や水軍には移動が不便で、なおかつ敵の計略に最もさらされる危険があります。



山地

平軍、水軍には不利ですが、山軍の移動・攻撃にはたいへん有利になっています。

平地

移動にはたいへん楽ですが、火計という計略をかけられやすい地形です。

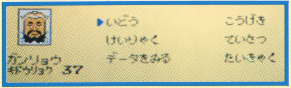
河川

平軍、山軍には不利ですが、水軍の移動・攻撃にはとても有利です。

城

城を守る側は計略の危険が最も小さく、攻撃にもたいへん有利です。

◇ユニットの操作法①



●命令する武将は、⇧カーソルで選び、Ⓐボタンで決定します。コマンドが表示されたら✚ボタンで選択、Ⓐボタンで命令して下さい。命令のたびに機動力が減りますが、**もし機動力が残っているのに命令する気がないなら、Ⓑボタンを押しⒶボタン。**全軍が待機し、余った機動力は翌日分に加えられます（ただし一定数を超えると、それ以上は増えません）。

いどう　移動

ユニットを移動させます。✚ボタンでユニットを動かしⒶボタンで決定です。軍の属性や地形などで、1マス動くのに必要な機動力は違いますから、左の表で確かめておいて下さい。(　)の中はユニットの兵が500人以下の場合です。

地形／属性	城	平地	森	山地	河川	砂地
平軍	6(4)	3(2)	3(2)	9(6)	9(6)	6(4)
水軍	6(4)	3(2)	6(4)	9(6)	3(2)	6(4)
山軍	6(4)	3(2)	6(4)	3(2)	9(6)	6(4)

知力の高い武将に計略をかけさせ、敵に打撃を与えろ

こうげき　攻撃

戦闘画面での戦いをするときに使います。ただし敵とこちらのユニットが、隣合っていないといけません。消費する機動力は3です。

けいりゃく　計略

戦闘画面が力の激突なら、戦争モードは頭の勝負。8つの計略を使って、相手にダメージを与えるコマンドです。武将の知力が低かったり、地形によっては、使える種類が少なくなってしまいます。

計略は必ず成功するとは限りません。かける側とかけられる側の距離や、武将の知力によって、成功率はまったく変わります。距離は近ければ近いほど、知力なら高い方が、より成功率は高くなります。また、計略をかけられた場合も、知力の低い武将は回避

◇ユニットの操作法②

率が低く、ダメージを受けやすくなっています。

なお計略の表示は一度に4つまでしか出ませんので、5種類以上を使える武将の場合は、✚ボタンを下に入れて計略の表示を送って下さい。

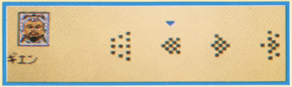
計略	地形	機動力	効果
火計	平地、森	4	火を放って焼きはらい、敵の兵数を減らします。
陥穽の計	山地、森	5	罠をしかけて、敵の武将の体力を減らします。
虚兵の計	山地、森	4	大軍がいるように見せかけて、敵を足止めさせます。
要撃の計	山地、森	6	伏兵をおいて奇襲をかけ、敵の兵数を減らします。
乱水の計	河川	6	川を氾濫させて舟を沈め、兵数を減らします。
連環の計	河川	4	敵の舟を鎖でつなぎ、しばらく川を渡れなくします。
共殺の計	山地、森	9	接している敵部隊を同士討ちさせ、兵数を減らします。
籠絡の計	城以外	10	忠誠度の低い敵武将を説得し、味方につけます。

“データを見る”で、敵陣に突撃する陣形を決めよう

ていさつ　偵察

敵のユニットの武将データを見ることができます。部隊の状態や武将の能力を調べて、戦いの参考にしましょう。１機動力を使います。

データをみる



自分のユニットの武将データを表示し、さらにⒶボタンを押すと、戦闘画面での陣形が選べます。機動力は使いません。

たいきゃく　退却

戦争から逃がれ、国へ戻りたいときに使うコマンドです。攻められた場合の戦争では、自分が他にもつ国へ退却するのですが、どの国へ行くかはコンピューターまかせとなり、自分で選ぶことはできません。戦闘によって兵も体力も激減し、今にも敵ユニットに攻められそうなときに使うと便利です。なお、攻めた側の総大将が退却すると、全軍退却となります。消費する機動力は１。

■戦闘画面

各兵の体力　武将・兵の武力

●戦闘画面は、ユニット同士の戦いです。武将データに表示されていた部隊が100人ずつの駒になり、これに武将の駒を加えた一軍が、真っ向からぶつかります。勝負のカギを握るのは体力と武力。武将のデータは各駒共通ですから、武将が強いほど戦闘画面では優勢に戦えるでしょう。

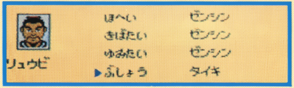
■ルール

❶プレイヤーは駒の動き方をコマンドで決定し、実際の操作はコンピュータが代りにやってくれます。キミは完全に指揮に徹するわけです。

❷敵と味方の駒が接触すると戦闘になり、双方の武力によって、攻撃された側の体力が減ってゆきます。00になると全滅、その駒は画面から消去されます。

❸敵の武将を倒すか、捕虜にすると勝ちで、結着がつくまで続けられます。勝敗が決まると、戦争モードに戻ります。

部隊の動きに、細かい指示を与えるのが勝利のカギだ



■兵を動かすコマンド

コマンドでは兵の種類別に、前進とか後退という動かし方だけを命令します。あとはその指示にしたがって、コンピュータが代わりに操作するのです。戦闘画面のスタート時、戦闘中ならⒶボタンを押すと、コマンドが表示されるので、✚ボタンで部隊を選び、Ⓐボタンで表示の変換をして下さい。動かし方を選んだら、Ⓑボタンを押すと戦闘が再開されます。

ゼンシン　**前進**　敵の武将をめざして、突撃開始します。

コウタイ　**後退**　最初いた側へ引き返して行きます。武将が画面の端まで後退すると退却となり、戦争モードに戻ります。このとき追い撃ちにあって体力を減らされたり、徳の低い武将なら兵が脱走することもあります。

タイキ　**待機**　敵を引きつけたいときなどに使いましょう。

コウフク　**降伏**　敵の捕虜となります。太守以外の武将しか使えません。

◇兵と地形

■兵の特徴を知り、思いどおりに操ろう！

駒は武将→歩兵→騎馬隊→弓隊の順に１回ずつ動き、１巡すると相手に交替します。こまめに指示し、兵の能力を最大限に活かしましょう。

❶弓隊　飛び道具の弓で攻撃するため、離れていても（４歩分）敵にダメージを与えることができます。１巡に１歩の移動、または１回の攻撃を行います。

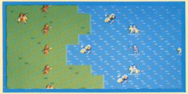
❷騎馬隊　弓隊・歩兵に比べ、攻撃力・防御力ともに優れ、馬に乗るため行動力も大きくなっています。１巡に２歩の移動か、１歩移動しての攻撃が行えます。ただし、攻撃したあとの移動はできません。

❸歩兵　弓隊より防御力はありますが、攻撃力は最も劣ります。１巡に１歩の移動か、１回の攻撃ができます。

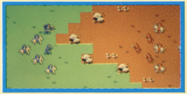
❹武将　武将も馬に乗っているので、騎馬隊と同じ行動力があり、さらに攻撃、防御については抜群の強さを誇ります。この駒の体力が00になったり、降伏すると負けです。

■地の利を活かし、戦闘を有利に進めるべし！

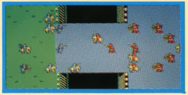
戦争モードの地形は、そのまま戦闘画面の地形となり、敵と味方のユニットが異なる地形にいたときは、写真のように画面が中央で区切られています。地形を利用できる軍を使えば、戦いはとても有利になってくるでしょう。



〔河川〕　水色の部分が河川です。この範囲内では、水軍の兵は、前ページで述べた行動力が２倍になり、例えば、一巡に２回攻撃することも可能です。



〔山地〕　茶色の部分が山地を表します。ここでは山軍が河川の水軍と同じように、通常の２倍の行動をとることができます。



〔城〕　城にいる軍は、その属性に関係なく、城の地形上（灰色の部分です）であれば、通常の２倍の行動をとることができます。

◇一騎打ち

体力ゲージ

■武将同士の決戦だ！

戦闘画面で、敵と味方の武将の駒が接したときは、一騎打ちが行われます。

武将の体力がゲージで表示され、交互にコマンドを使って戦いを進めて下さい。ゲージの赤い部分がなくなると、武将は力つきてしまいます。

けんせい　**牽制**　あまり強力ではありませんが、敵武将へ確実にダメージを与えることができます。

こうげき　**攻撃**　かなりの破壊力ですが、かわされることもあります。

すてみのこうげき　**捨て身の攻撃**　成功すればとてつもないダメージを与えられますが、失敗するとこちらがダメージを受けてしまいます。

たいきゃく　**退却**　一騎打ちを避けて戦闘画面に戻ります。

こうさん　**降参**　降参して敵の捕虜となります。(太守は降参できません)

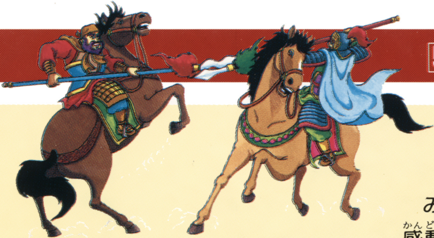
■戦争の結果

■戦争の結果

戦争が終わると結果が表示されます。損将は倒れた武将の数、捕虜は戦闘でつかまえた武将の数で、籠絡の計で味方にした武将は含まれません。戦争後は、傷ついた武将を病院で回復させたり、損兵の分を補充したりして、次なる戦いに備えましょう。

■捕虜にする話

情報集めや籠絡の計と並んで、武将を集める方法のひとつに、戦闘画面で敵を捕虜にする手があります。味方の駒を２、３個使って、敵武将を囲むように接すると降伏してくれるでしょう。

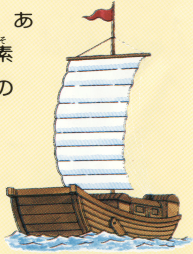


5 エンディング

■国を興し、卓越した人材を集めて最高の統一度をめざせ！

みごと戦乱の中国大陸を統一すれば、感動的フィナーレがキミを待っています。大偉業を達成した満足感にしばしひたって下さい。

さて、このとき画面には「統一度」というものが表示されます。クリアの早さではありません。全国の民衆がキミの統治に満足しているか、あるいは忠実な武将たちをどれだけ仲間にできたのか、そんな要素をコンピュータが判断して、成績を発表してくれるのです。



ですから無理に急ぐ必要はありません。中国は広いのです。じっくりと英雄たちの夢をかなえてあげようではありませんか！

三国志といえば小説や漫画、アニメ、はては人形劇にもなったほど人気のある物語。そしていま、ナムコットが「三国志　中原の覇者」を皆様におとどけします。本格シミュレーションの味をたっぷりとお楽しみ下さい！

なお、バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。また、シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON・OFFは、必ず本体のスイッチで行って下さい。

「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761